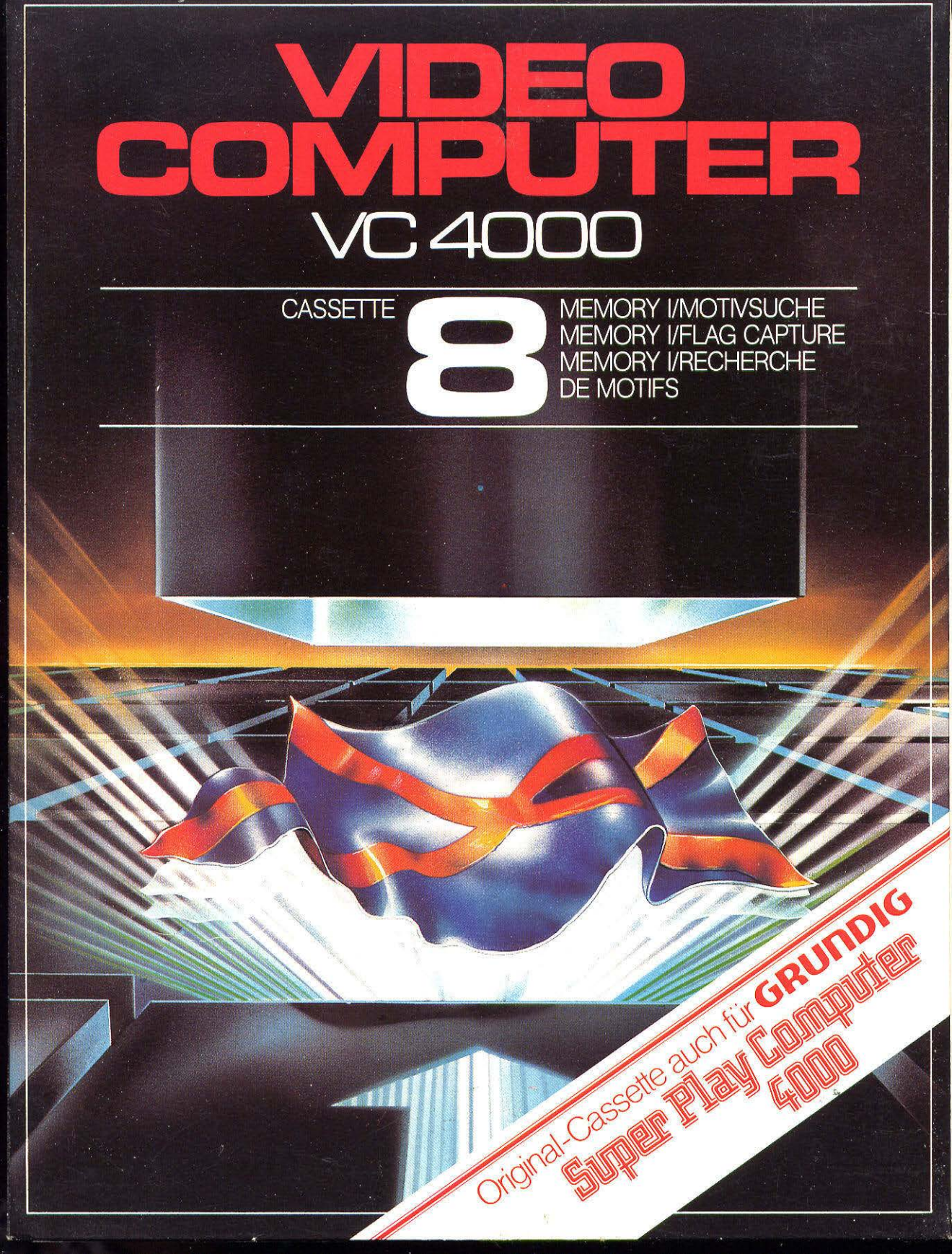
VIDEO COMPUTER

VC 4000

CASSETTE **8**

MEMORY I/MOTIVSUCHE
MEMORY I/FLAG CAPTURE
MEMORY I/RECHERCHE
DE MOTIFS



Original-Cassette auch für **GRUNDIG**
Super Play Computer 4000

BEDIENUNGSANLEITUNG
OPERATING INSTRUCTIONS
MODE D'EMPLOI

MEMORY I/MOTIVSUCHE
MEMORY I/FLAG CAPTURE
MEMORY I/RECHERCHE DE MOTIFS

Diese Cassette enthält 16 Spielprogramme, die allein oder zu zweit gespielt werden können. Alle Programme fordern auf unterhaltsame Weise die Merkfähigkeit und das Konzentrationsvermögen.

Im ersten Programmteil wird eine Schnitzeljagd auf dem Bildschirm veranstaltet: Die Spielteilnehmer müssen eine versteckte Flagge finden und erhalten während ihrer Suche immer wieder neue Hinweise. – Im zweiten Programmteil sind auf dem Bildschirm paarweise Symbole versteckt, die wie beim Memory-Kartenspiel gefunden werden müssen.

So machen Sie die Cassette betriebsbereit:

1. Schließen Sie den Video Computer wie vorgeschrieben an und schieben Sie die Cassette in den Cassetten-Schacht des Video-Computers.

2. Drücken Sie die Taste ◀◀: Die Programme werden in den Video-Computer eingelesen. Auf dem Bildschirm Ihres Fernsehgerätes erscheint das Programm **01.**

3. Durch wiederholtes Drücken der Taste ▶ werden die nachfolgenden Programme **02** bis **16** nacheinander eingeschaltet.

4. Mit der Taste **START** wird das jeweils auf dem Bildschirm befindliche Programm gestartet.

5. Durch Drücken der Taste ◀◀ wird wieder das Programm **01** eingestellt.

This cassette contains 16 game variations for one or two players. Each programme calls for concentration and retentive powers, but is entertaining as well.

In the first group of programmes, a paper chase is held across the screen: players have to locate a concealed flag and are given frequent hints in the course of their search. In the second group, various symbols are concealed on the screen in pairs, and these too have to be located in the Memory card game.

This is how to get the cassette ready for action:

1. Plug in the Video Computer as described and insert the cassette in the cassette compartment.

2. Press the key marked ◀◀: the programmes are read into the Video Computer. Programme **01** now appears on the screen of your TV set.

3. Repeated pressure on the key marked ▶ will run through the other programmes, **02** to **16.**

4. By pressing the **START** key you select the programme now indicated on the screen.

5. Pressure on the ◀◀ key will recall programme **01.**

Cette cassette contient 16 programmes de jeu qui peuvent se jouer seul ou à deux. Tous les programmes font appel, de façon distrayante, à la faculté d'observation et à la faculté de concentration.

Dans la première partie du programme, il est organisé un jeu de piste sur l'écran. Les joueurs doivent trouver un drapeau caché et reçoivent toujours de nouveaux indices pendant leur recherche. – Dans la deuxième partie du programme, il faut trouver, comme dans le jeu de cartes „Memory", des symboles qui sont cachés par deux sur l'écran.

Voici comment vous mettez la cassette en état de fonctionnement:

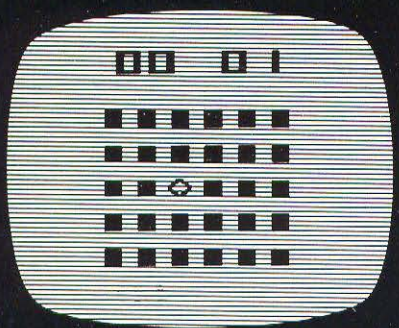
1. Raccordez l'ordinateur vidéo comme c'est prescrit et engagez la cassette dans le logement de cassette de l'ordinateur vidéo.

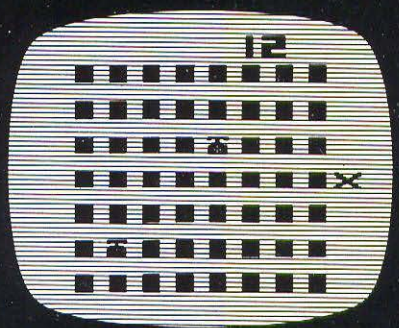
2. Appuyez sur la touche ◀◀. Les programmes sont lus dans l'ordinateur vidéo. Sur l'écran de votre téléviseur apparaît le programme **01.**

3. En appuyant de nouveau sur la touche ▶ vous enclenchez les programmes suivants l'un après l'autre: **02** à **16.**

4. C'est au moyen de la touche **START** (démarrage) que vous faites démarrer le programme se trouvant alors sur l'écran.

5. En appuyant sur la touche ◀◀ vous sélectionnez de nouveau le programme **01.**





DIE SPIELPROGRAMME

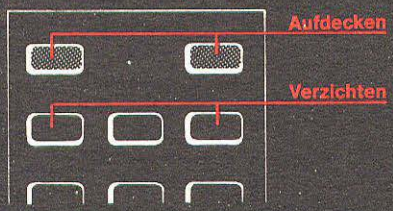
Programm 01 bis 08: Flaggensuche

Auf dem Bildschirm erscheint ein Spielfeld von 30 oder 58 Quadraten. Unter einem dieser Quadrate ist eine Flagge versteckt. Sinn des Spieles ist es, diese Flagge möglichst schnell zu finden. Jedes Quadrat enthält eine Information über die Position der Flagge, eine Sprengmine oder keine Information (leeres Feld).

Die Programme werden durch Drücken der Taste **START** gestartet. Die Position des Spielers wird durch ein blinkendes Symbol angezeigt. Durch Bewegen des Steuerknüppels kann die Position um jeweils ein Quadrat versetzt werden. Durch Drücken einer der beiden roten Tasten am Handspielgerät wird das Quadrat aufgedeckt. Die darunter befindliche Information ist

- entweder ein Pfeil: Er gibt die allgemeine Richtung an, in der sich die Flagge befindet,
- oder eine Ziffer: Sie bezeichnet die Anzahl der Felder oder Feld-Reihen bis zur Position der Flagge.

Explodiert eine unter dem Quadrat versteckte Sprengmine, wird der Spieler auf seine Ausgangsposition zurückgesetzt.



Wenn man weiß (oder vermutet), daß unter einem Quadrat eine Sprengmine ist, kann man das Aufdecken des Quadrates vermeiden, indem man eine der beiden schwarzen Tasten unter den roten Tasten drückt. Damit verzichtet man darauf, das Quadrat aufzudecken und kann im nächsten Zug auf ein anderes Feld gehen.

Bei den Spielprogrammen **07** bis **08** ist eine zusätzliche Schwierigkeit eingebaut: Wird eine Sprengmine ausgelöst, kann die Flagge ihre Position verändern.

Programm 01:
30 Felder, 1 Spieler (linkes Handspielgerät)

Programm 02:
30 Felder, 2 Spieler (Der Spieler mit dem linken Handspielgerät beginnt)

Programm 03:
56 Felder, 1 Spieler

Programm 04:
56 Felder, 2 Spieler

Programm 05:
30 Felder, 1 Spieler, veränderliche Flaggenposition

Programm 06:
30 Felder, 2 Spieler, veränderliche Flaggenposition

Programm 07:
56 Felder, 1 Spieler, veränderliche Flaggenposition

Programm 08:
56 Felder, 2 Spieler, veränderliche Flaggenposition

Punkte-Wertung:

Bei den Programmen für einen Spieler wird automatisch ein neues Spiel begonnen, sobald die Flagge entdeckt worden ist. Nach fünf Spielen wird das Programm durch Drücken der Taste **START** neu gestartet.

Oben links auf dem Bildschirm wird angezeigt, wieviele Spiele gespielt worden sind. Oben rechts wird angezeigt, wieviele Schritte man zum Aufdecken der Flagge benötigt hat.

Bei dem Programm für zwei Spieler endet ein Durchgang nach zehn Spielen. Oben links wird die Zahl der Treffer für den linken Spieler angezeigt, oben rechts die für den rechten Spieler.

Programme 09-16

Bei diesen Spielprogrammen ist unter jedem Quadrat ein Symbol verborgen, das ein zweites Mal an anderer Stelle vorhanden ist. Die Aufgabe besteht darin, mit möglichst wenig Irrtümern Symbol-Paare aufzufinden, die dann dem Spieler gutgeschrieben werden.

Jeder Spieler hat zwei Züge nacheinander. Durch Bewegen des Steuerknüppels kann das Symbol am Rand des Spielfeldes an jede beliebige Stelle des Feldes geführt werden. Durch Drücken der roten Taste wird dieses Feld aufgedeckt. Das darunter befindliche Symbol bleibt solange sichtbar, bis der Spieler ein zweites Feld aufgedeckt hat. Befindet sich darunter das gleiche Symbol, erhält der Spieler einen Punkt und darf einen zweiten Versuch unternehmen. Passen die Symbole nicht zueinander, werden beide Felder wieder verdeckt, und der andere Spieler ist an der Reihe (bei einem Spieler: ein neuer Versuch kann gestartet werden).

Die Programme **09 -12** enthalten Bild-Symbole. Die Programme **13-16** enthalten Pfeile und Ziffern.

Programm 09:
30 Felder mit Bild-Symbolen, 1 Spieler (linkes Handspielgerät)

Programm 10:
30 Felder mit Bild-Symbolen, 2 Spieler (linkes Handspielgerät beginnt)

Programm 11:
56 Felder mit Bild-Symbolen, 1 Spieler

Programm 12:
56 Felder mit Bild-Symbolen, 2 Spieler

Programm 13:
30 Felder mit Pfeilen und Ziffern, 1 Spieler

Programm 14:
30 Felder mit Pfeilen/Ziffern, 2 Spieler

Programm 15:
56 Felder mit Pfeilen/Ziffern, 1 Spieler

Programm 16:
56 Felder mit Pfeilen/Ziffern, 2 Spieler

Punkte-Wertung

Bei den Programmen für einen Spieler wird oben links die Zahl der gefundenen Symbol-Paare angezeigt; oben rechts wird die Zahl der erfolglosen Züge eingeblendet.

Bei den Programmen für zwei Spieler wird die Zahl der gefundenen Symbol-Paare angezeigt: links für den linken Spieler, rechts für den rechten Spieler.

THE GAME VARIATIONS

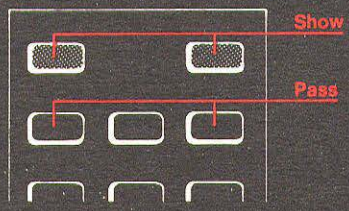
Variations 01 to 08: Flag Capture

The screen shows a board of 30 or 58 squares. Under one of these squares a flag is concealed. The point of the game is to locate the flag in as few moves as possible. Each square contains a hint as to the position of the flag or a booby trap (mine) or no information (empty square).

Programmes are started by pressing the **START** key. The player's initial position is indicated by a flashing symbol. Operating the control column will shift the position by one square. Pressing one of the two red keys (SHOW) on the handset will uncover the square. The information underneath is

- either an arrow indicating the general direction of the flag's place of concealment,
- or a numeral signifying the number of squares or rows of squares to the flag's position.

Where the square concealed a mine, the player is returned to his starting position.



When the player knows (or supposes) that a square has a mine underneath, he can avoid uncovering a square by pressing one of the two black keys below the red keys (PASS). This means the player passes up his right to uncover the square and can proceed to another square with his next move.

Game variations **05** to **08** have an additional complication built-in: whenever a mine is actuated, the flag may change its position.

Programme 01:
30 squares, 1 player (left handset)

Programme 02:
30 squares, 2 players (player with left handset starts)

Programme 03:
56 squares, 1 player

Programme 04:
56 squares, 2 players

Programme 05:
30 squares, 1 player, variable flag position

Programme 06:
30 squares, 2 players variable flag position

Programme 07:
56 squares, 1 player variable flag position

Programme 08: 56 squares, 2 players variable flag position

Scoring:

In the variations for one player, a new game is commenced automatically as soon as a flag is turned up. After 5 games, the programme is recommenced by pressing the **START** key.

The top left of the screen indicates how many games have been played, the top right how many steps were required to detect the flag's position.

In the programmes for two players, one round ends after 10 games. The top left of the screen records the number of hits for the left-hand player, the top right the number for the right-hand player.

Variations 09 to 16

In these game variations, there is a symbol concealed unter each square that reoccurs once elsewhere. The idea is to locate the pairs of symbols making as few false moves as possible, the pairs being credited to the player finding them.
Each player has two consecutive moves. Operating the control column will move the symbol at the edge of the board to any other position. Pressing the red key (SHOW) will uncover this square. The symbol underneath remains visible until the player uncovers a second square. If this reveals the same symbol, the player is awarded one point and may try again. Where the two symbols do not match, the two squares are masked again, and it is the other player's turn (or the solo player can have another try).

Programmes **09-12** contain pictorial symbols, programmes **13-16** arrows and numerals.

Programme 09:

30 squares with pictorial symbols, 1 player (left handset)

Programme 10:

30 squares with pictorial symbols, 2 players (left handset begins)

Programme 11:

56 squares with pictorial symbols, 1 player

Programme 12:

56 squares with pictorial symbols, 2 players

Programme 13:

30 squares with arrows and numerals, 1 player

Programme 14:

30 sqaures with arrows and numerals, 2 players

Programme 15:

56 squares with arrows and numerals, 1 player

Programme 16:

56 squares with arrows and numerals, 2 players

Scoring:

In the variations for one player, the top left of the screen records the total of the pairs of symbols located, the top right the number of false moves.

In the variations for two players, top left shows the total located for the left-hand player, top right the total for the right-hand player.

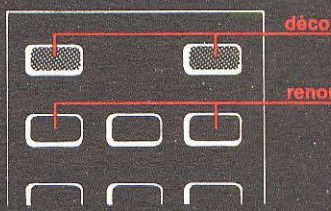
Programmes 01 à 08: recherche de drapeaux

Sur l'écran apparaît un terrain de jeu de 30 ou 58 cases. Sous l'une de ces cases est caché un drapeau. Le jeu consiste à trouver le plus vite possible ce drapeau. Chaque case contient un renseignement sur la position du drapeau, une mine explosive ou aucun renseignement (case vide).

On fait démarrer les programmes en appuyant sur la touche **START**. La position des joueurs est indiquée par un symbole clignotant. En déplaçant la manette de commande, on peut décaler cette position d'une case à chaque fois. En appuyant sur l'une des deux touches rouges du manipulateur, on découvre la case. Le renseignement se trouvant au-dessous est:

- ou une flèche: Elle indique la direction générale dans laquelle se trouve le drapeau,
- ou un chiffre: Il indique le nombre de cases ou de rangées jusqu'à la position du drapeau.

Si une mine cachée sous la case explose, le joueur est ramené à sa position de départ.



Si l'on sait (ou si l'on soupçonne) qu'il y a une mine sous une case, on peut éviter de découvrir la case en appuyant sur l'une des deux touches noires au-dessous des touches rouges. On renonce ainsi à découvrir la case et l'on peut – quand c'est de nouveau son tour de jouer – aller sur une autre case.

Dans les programmes de jeu **05** à **08**, il est intégré une difficulté supplémentaire: Si une mine est déclenchée, le drapeau peut changer de position.

Programme 01:
30 cases, 1 joueur (manipulateur de gauche)

Programme 02:
30 cases, 2 joueurs (Le joueur ayant le manipulateur de gauche commence.)

Programme 03:
56 cases, 1 joueur

Programme 04:
56 cases, 2 joueurs

Programme 05:
30 cases, 1 joueur, position du drapeau variable

Programme 06:
30 cases, 2 joueurs, position du drapeau variable

Programme 07:
56 cases, 1 joueur, position du drapeau variable

Programme 08:
56 cases, 2 joueurs, position du drapeau variable

Classement par points:
Dans les programmes pour un seul joueur, un nouveau jeu commence automatiquement dès que le drapeau a été découvert. Après cinq jeux, on fait démarrer de nouveau le programme en appuyant sur la touche **START**.

En haut de l'écran est affiché le nombre de jeux qui a été joué. En haut à droite est affiché le nombre d'essais qu'il a fallu pour découvrir le drapeau.

Dans les programmes pour deux joueurs, une partie se finit après dix jeux. En haut à gauche est affiché le nombre de points du joueur de gauche; en haut à droite, celui du joueur de droite.

Programmes 09 à 16
Dans ces programmes de jeu, sous chaque case est caché un symbole qui se trouve une deuxième fois à un autre endroit. Le but est de trouver, avec le minimum d'erreurs, les couples de symboles qui sont alors portés au compte du joueur.

Chaque joueur joue deux fois consécutivement. En déplaçant la manette de commande, on peut amener en n'importe quel point du terrain le symbole se trouvant au bord du terrain de jeu. En appuyant sur la touche rouge, on découvre cette case. Le symbole se trouvant audessous reste visible jusqu'à ce que le joueur ait découvert une deuxième case. S'il y a le même symbole sous cette deuxième case, le joueur reçoit un point et peut entreprendre un deuxième essai. Si les deux symboles ne vont pas ensemble, les deux cases se couvrent de nouveau et c'est le tour de l'autre joueur (avec un seul joueur: un nouvel essai peut être entrepris).

Les programmes **09** à **12** contiennent des symboles illustrés. Les programmes **13** à **16** contiennent des flèches et des chiffres.

Programme 09:
30 cases à symboles illustrés, 1 joueur (manipulateur de gauche)

Programme 10:
30 cases à symboles illustrés, 2 joueurs (c'est le manipulateur de gauche qui commence).

Programme 11:
56 cases à symboles illustrés, 1 joueur

Programme 12:
56 cases à symboles illustrés, 2 joueurs

Programme 13:
30 cases avec flèches et chiffres, 1 joueur

Programme 14:
30 cases avec flèches/chiffres, 2 joueurs

Programme 15:
56 cases avec flèches/chiffres, 1 joueur

Programme 16:
56 cases avec flèches/chiffres, 2 joueurs

Classement par points:
Dans les programmes pour un seul joueur, le nombre des couples de symboles trouvés est affiché en haut à gauche; en haut à droite est affiché le nombre des essais manqués.

Dans les programmes pour deux joueurs, le nombre des couples de symboles trouvés est affiché: à gauche pour le joueur de gauche, à droite pour le joueur de droite.